

Le manuel

FELLOWSHIP



Jeu de société pour promouvoir l'intelligence émotionnelle et les compétences sociales dans le travail de jeunesse

À PROPOS

Bienvenue au jeu de société FELLOWSHIP sur l'intelligence émotionnelle, un résultat clé du projet Erasmus+ KA220-YOU-95BBAA97 FELLOWSHIP ! Ce jeu engageant est conçu pour stimuler votre intelligence émotionnelle (IE) grâce à des activités amusantes et interactives axées sur la conscience émotionnelle, la régulation, l'empathie et les compétences sociales.

Le but du jeu est de soutenir les jeunes professionnels (par exemple

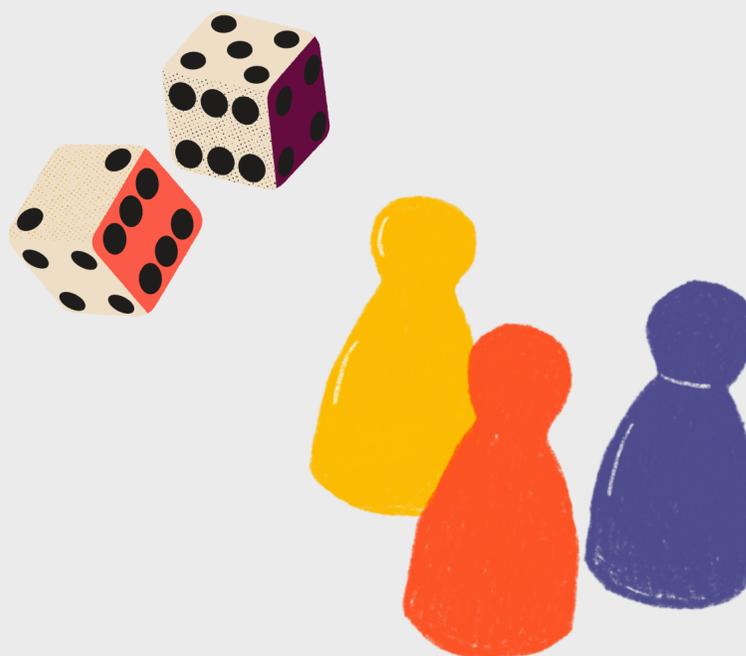
Le jeu de société FELLOWSHIP pour améliorer l'intelligence émotionnelle est disponible sous forme de fichier PDF imprimable, téléchargeable gratuitement sur le site Web du projet. La disponibilité du jeu en anglais, allemand, grec, français et bulgare en téléchargement gratuit permet de l'utiliser dans toute l'Europe et au-delà.

EXIGENCES

- Tableau imprimable

1 dé Pièces de jeu de votre choix (des figurines d'action fonctionnent très bien !) Chronomètre (par exemple, minuteur de smartphone) Papier et stylo

Questionnaires d'intelligence émotionnelle (1x avant de jouer au jeu, 1x après le jeu)



Nombre de joueurs : de 3 à 6



**Co-funded by
the European Union**

Il est financé par l'Union européenne. Toutefois, les points de vue et opinions exprimés sont ceux de l'auteur(e) uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Nombre de joueurs : de 3 à 6

COMMENT JOUER



Afin d'évaluer l'impact du jeu sur votre intelligence émotionnelle (IE), les joueurs doivent répondre à ce questionnaire d'intelligence émotionnelle (IE) avant et après l'évaluation, qui s'inspire d'évaluations établies telles que l'EQ-i 2.0 et le TEIQue. Il se concentre sur la mesure du QI dans cinq domaines clés : la conscience de soi, l'autorégulation, la motivation, l'empathie et les compétences sociales. Le système de notation permet de comparer les changements dans l'EI avant et après la participation à l'activité d'apprentissage par le jeu (GBL) du projet FELLOWSHIP.

DYNAMIQUE DU JEU

Réunissez un groupe de joueurs (2 à 6 participants recommandés) et rassemblez le matériel nécessaire. Assurez-vous que tous les participants connaissent l'objectif d'améliorer l'intelligence émotionnelle.

Distribuez le questionnaire de pré-évaluation à tous les participants. Demandez à chaque participant de répondre aux questions de manière honnête et réfléchie. Enregistrez les scores individuels dans chacun des cinq domaines SI : conscience de soi, autorégulation, motivation, empathie et compétences sociales.

Jouer le jeu! Suivez les instructions incluses dans la section « DYNAMIQUE DU JEU » ci-dessous.

Après le match : Administrez à nouveau le questionnaire après l'activité pour mesurer les changements dans les scores EI. Comparez les scores avant et après l'activité des participants individuels et du groupe dans son ensemble.

JOUONS!

Chaque joueur (par exemple le joueur 1) lance un dé pour aider à sélectionner l'autre joueur (par exemple le joueur 2) pour jouer au jeu, car il s'agit d'un jeu de société coopératif.

Si vous mettez un numéro...

...de 1 à 2 : Jouez avec le joueur à votre droite ...de 3 à 4 : Jouez avec le joueur devant ...de 5 à 6 :
Jouez avec le joueur à votre gauche

Chaque équipe lance le dé unique et avance sur le plateau d'un nombre de cases correspondant. Selon la couleur du plateau, un petit défi sera joué.



Co-funded by
the European Union

Il est financé par l'Union européenne. Toutefois, les points de vue et opinions exprimés sont ceux de l'auteur(e) uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

LISTE DES JEUX

LISTE DES JEUX (SELON LA COULEUR DE LA TABLE)

ROUGE

Mot (tâche) Deviner par imitation (mémoire visuelle)

Les joueurs qui ne participent pas à ce tour écrivent un titre de poste spécifique sur un morceau de papier.

Le joueur 1 imite (« joue ») le rôle du travail tandis que le joueur 2 essaie de deviner de quoi il s'agit.

Durée : 30 secondes Si vous devinez correctement, les deux joueurs déplacent le plateau de 2.

ROSE

Deviner les émotions par imitation (mémoire visuelle)

Les joueurs qui ne jouent pas ce tour écrivent sur un morceau de papier le nom d'une

émotion/sentiment, qui n'est pas la joie, la tristesse, la peur, la colère, le déguisement.

Le joueur 1 imite l'émotion/le sentiment, de sorte que le joueur 2 doit deviner.

Durée : 30 secondes Si vous devinez correctement, les deux joueurs déplacent le plateau de 2.

VIOLET

Mot (tâche) Deviner par imitation (mémoire visuelle)

Le joueur 1 lance à nouveau le dé pour choisir la catégorie de mots à utiliser.

1 : Intitulés de poste

2 : Films

3 : Pays

4 : Nourriture

5 : Animaux

6 : Choses que vous pouvez porter Les joueurs 1 et 2 énumèrent une liste de noms

d'emplois/films/pays/nourriture/animaux/meubles de A à Z.

Durée : 30 secondes.

Divisez le nombre de lettres que vous avez atteint par 3 et les deux joueurs avancent sur le plateau de ce nombre.

VERT

Modèle de mots (mémoire auditive)

Les joueurs 1 et 2 complètent le modèle de mots suivant jusqu'au 7ème modèle. S'ils échouent, ils recommencent.

- 1. Un canard, deux pattes, coin-coin
- 2. Deux canards, quatre pattes, coin-coin
- 3. Trois canards, six pattes, coin-coin-coin
- 4. Quatre canards, ...

Durée : 45 secondes. Si cela est fait, les deux joueurs déplacent le plateau de 2.

JAUNE

Chaîne de mots (mémoire auditive)

La chaîne de mots est un type de jeu de vocabulaire joué en utilisant la dernière lettre du mot précédent comme début du mot suivant.

Exemple : aimer, manger, thé, pomme, oreille, chambre, singe.

Durée : 30 secondes.

Divisez le nombre de mots identifiés par 3 et les deux joueurs avancent sur le plateau de ce nombre.

BLEU

Coïncidence (mémoire auditive)

Les joueurs 1 et 2 comptent jusqu'à 3 et prononcent simultanément le premier mot qui leur vient à l'esprit. Ensuite, ils continuent à compter jusqu'à trois et à dire des mots qui relient les deux mots précédents qui ont été prononcés à voix haute. Ils répètent ce processus jusqu'à ce que les deux joueurs prononcent le même mot.

Durée : 20 secondes. Si cela est fait, les deux joueurs déplacent le plateau de 2.



**Co-funded by
the European Union**

Il est financé par l'Union européenne. Toutefois, les points de vue et opinions exprimés sont ceux de l'auteur(e) uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Nombre de joueurs : de 3 à 6

RÉFLEXION ET ANALYSE

Voici quelques questions de discussion que les jeunes dirigeants devraient poser tous les quelques tours pendant le jeu de société FELLOWSHIP. Ces questions aideront les joueurs à réfléchir à leur intelligence émotionnelle et à la manière dont ils interagissent avec les autres, en particulier lorsqu'ils travaillent avec des groupes diversifiés de jeunes. Ces questions sont conçues pour encourager des conversations significatives et améliorer la conscience de soi, l'empathie et les compétences de collaboration entre les joueurs.

QUESTIONS DE DISCUSSION

Conscience de soi

Comment vous êtes-vous senti pendant ce tour ? Est-ce que des sentiments vous ont surpris ?
Avez-vous déjà remarqué que votre langage corporel ou le ton de votre voix affectait la façon dont les autres vous comprenaient ?
Quelles émotions avez-vous ressenties en résolvant le défi et comment les avez-vous gérées ?

Empathie

Dans quelle mesure pensez-vous avoir bien compris les sentiments ou les points de vue de votre coéquipier ?
Avez-vous remarqué des indices non verbaux (tels que des expressions faciales ou des gestes) qui vous ont aidé à comprendre ce que les autres pensaient ou ressentaient ?
Y a-t-il eu un moment où vous avez dû ajuster votre approche pour mieux communiquer avec quelqu'un de votre équipe ?

Compétences sociales

Dans quelle mesure avez-vous communiqué efficacement avec votre coéquipier pendant le défi ?
Y a-t-il eu des moments où vous avez eu l'impression que votre collaboration s'améliorait au fur et à mesure que le jeu progressait ?
Quelles stratégies avez-vous utilisées pour établir la confiance ou une relation avec votre coéquipier ?

Autorégulation

Y a-t-il eu des moments de frustration ou de confusion ? Comment avez-vous géré ces sentiments ?
Comment êtes-vous resté concentré sur le défi malgré les revers ou les distractions ?
Avez-vous observé que vous-même ou d'autres personnes s'adaptait à des conditions de jeu changeantes ?

Motivation

Comment la nature coopérative du jeu a-t-elle affecté votre motivation à réussir ?
Y a-t-il eu des moments où vous avez encouragé ou soutenu votre coéquipier ? Qu'est-ce que tu as ressenti ?
Qu'est-ce qui vous a gardé engagé ou inspiré pendant les tâches les plus exigeantes ?

Sensibilisation culturelle et historique

Avez-vous remarqué des différences dans les styles de communication ou de résolution de problèmes en fonction des antécédents des joueurs ?
Comment la diversité au sein de l'équipe a-t-elle contribué à la façon dont vous avez abordé les défis ?
Y a-t-il eu des moments où comprendre le point de vue unique de quelqu'un a aidé l'équipe à réussir ?

Réflexion

- **Avec le recul, comment pensez-vous que votre intelligence émotionnelle s'est développée tout au long du jeu ?**
- Quelle est la chose que vous avez apprise sur vous-même ou sur les autres en jouant ?**
Comment les compétences que vous pratiquez pendant ce jeu peuvent-elles vous aider dans des situations réelles, en particulier lorsque vous travaillez avec des jeunes d'horizons divers ?



Co-funded by
the European Union